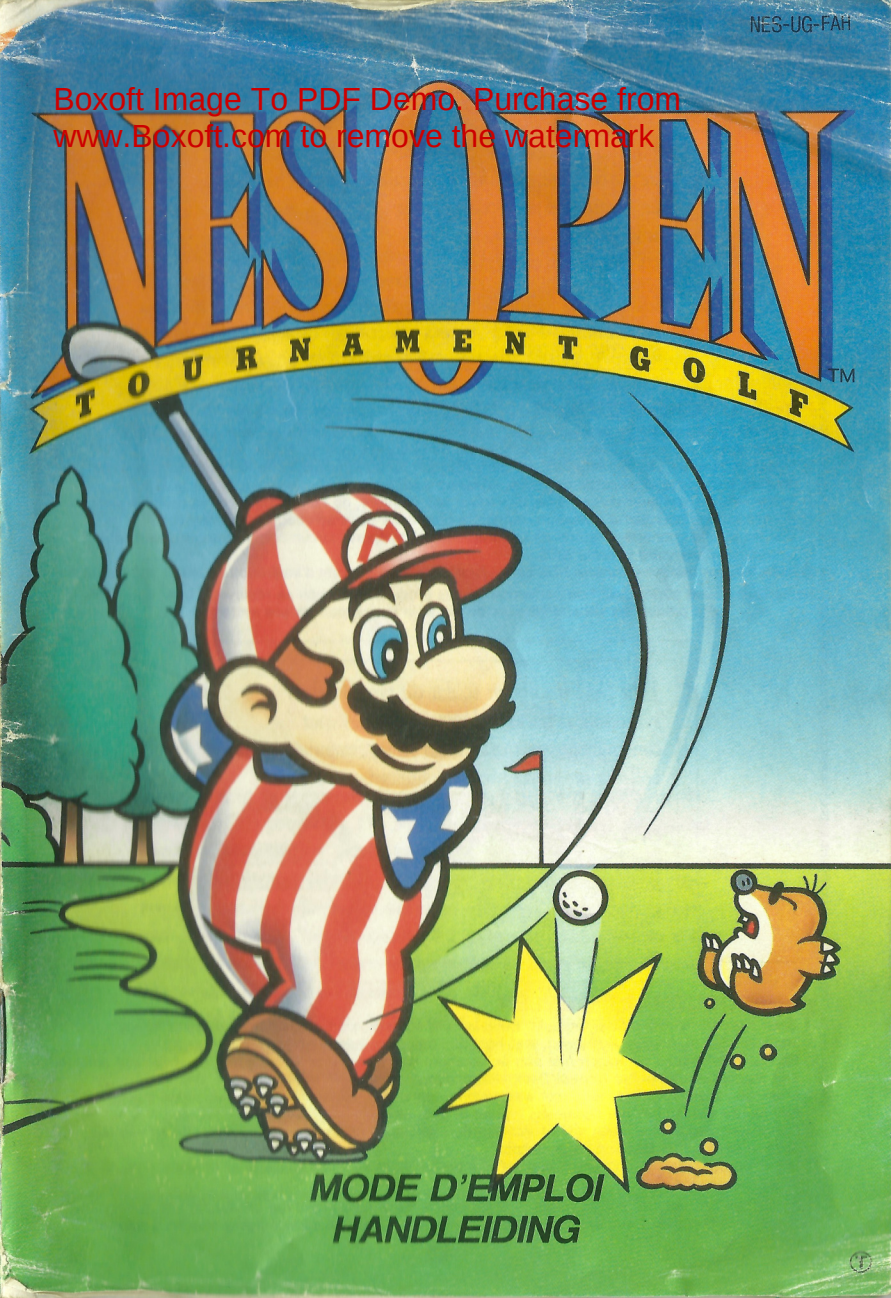
NES-UG-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES OPEN™

TOURNAMENT GOLF



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gesteken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

N.B.: Gezien ons voortdurende streven naar produktverbetering kunnen het ontwerp en de specificaties van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande aankondiging worden gewijzigd.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

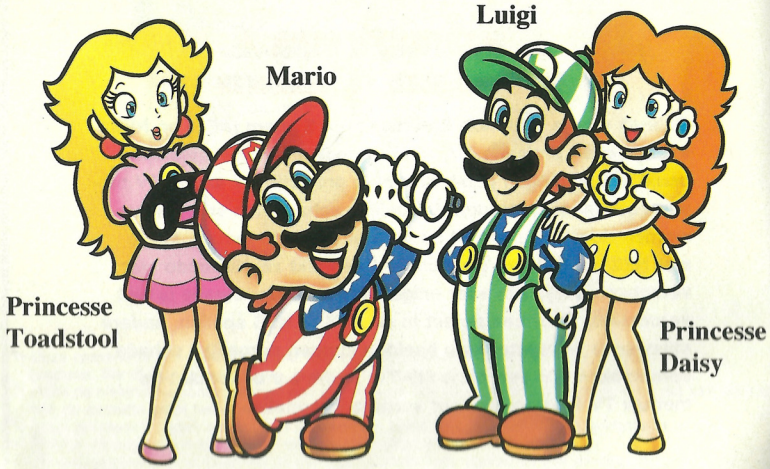
Français

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu NES Open Tournament Golf™ pour votre Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction pour tirer le maximum d'amusement de votre nouveau jeu. Conservez-le pour vous y reporter par la suite.

TABLE DES MATIERES

UN MESSAGE DE MARIO 4
FONCTIONS DES COMMANDES ET SAUVEGARDE DU JEU 5
CHOIX DU MODE DE JEU 6
VUES ET OPERATIONS SUR L'ECRAN DE JEU 9
ECRANS S'AFFICHANT EN COURS DE JEU 15
LES PRIX DES TOURNOIS 16
CLASSEMENT DES JOUEURS 18
LE PAVILLON 19
DIFFERENCES ENTRE LES REGLES DE GOLF NES ET DE GOLF REEL 23
CONSEILS POUR AMELIORER VOTRE GOLF 24
DONNEES DES TROIS TERRAINS 25



TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

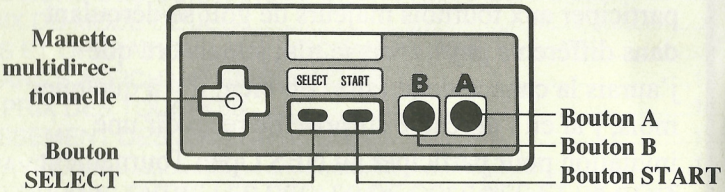
UN MESSAGE DE MARIO

Hello, mes compagnons de golf ! J'ai toujours voulu participer aux tournois majeurs de golf se déroulant dans différents pays, mais je n'ai jamais cru que j'aurais la chance de le faire. Eh bien, il y a quelques mois, j'ai eu l'agréable surprise de recevoir une invitation pour participer au NES Open Tournament Golf. La compétition va être serrée, car Steve, Mark, Tony et Billy ont plus d'expérience que moi. Mais je demande à vous tous qui disposez de la cartouche NES Open Tournament Golf de m'aider à remporter un tournoi d'un million de dollars. Ensemble, je sais que nous serons VICTORIEUX ! Maintenant, allons jouer au GOLF !

FONCTIONS DES COMMANDES ET SAUVEGARDE DU JEU

Pour jouer seul, utilisez la manette 1.
Pour jouer à deux, utilisez les manettes 1 et 2.

Manette 1/ Manette 2



Manette multidirectionnelle

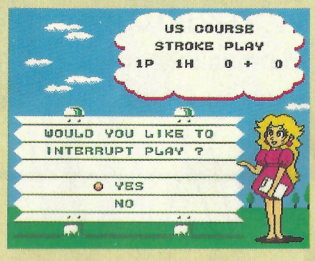
Gauche, Droite	Changer la direction du coup
Haut, Bas	Changer de sélection/Frapper la balle haute ou basse
Bouton A	Accepter/Frapper la balle
Bouton B	Annuler/Revenir d'un écran en arrière/Montrer la position de la balle
Bouton START	Interrompre le jeu
Bouton SELECT	Options

SAUVEGARDE DU JEU

En appuyant sur le Bouton Start en cours de jeu, vous sauvegardez les données du jeu en cours.

Note: Si vous quittez un tournoi sans sauvegarder le jeu, vous serez rayé de la liste des participants et une somme de 1.000 dollars sera déduite de vos gains.

ATTENTION: POUR EVITER QUE LES INFORMATIONS SAUVEGARDEES NE SOIENT ALTEREES, TENEZ LE BOUTON RESET ENFONCE AU MOMENT DE LA MISE HORS TENSION.



CHOIX DU MODE DE JEU

Choisissez votre mode de jeu en appuyant sur le bouton Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle, puis sur le bouton A.

STROKE PLAY (COMPETITION PAR COUPS)

Le résultat du jeu dépend du nombre total de coups sur 18 trous. Deux joueurs peuvent être en compétition, le joueur 1 utilisant la manette 1 et le joueur 2 la manette 2.

MATCH PLAY (COMPETITION PAR TROUS)

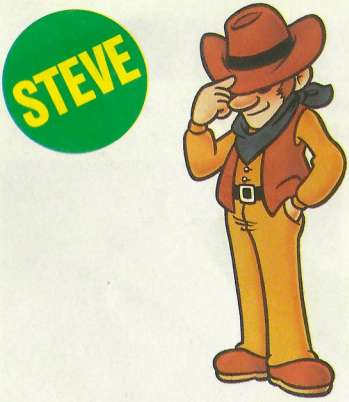
L'issue de jeu est décidée par le nombre de trous gagnés ou perdus. Le joueur ayant gagné le plus grand nombre de trous remporte la partie.

■ Jouer Seul

Quand vous jouez seul, vos adversaires sont les joueurs informatisés. Ce jeu vous propose cinq adversaires de talents variés; aussi choisissez la personne avec qui vous voulez jouer avant de débuter la partie.

Voici les cinq joueurs informatisés:

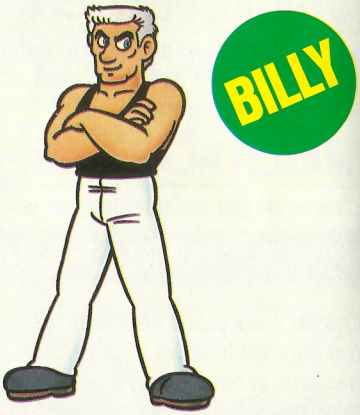
Le 1er Adversaire: Luigi
Niveau - Débutant 1



Le 2ème Adversaire: Steve
Niveau - Débutant 2

Le 3ème Adversaire: Mark
Niveau - Amateur

Le 4ème Adversaire: Tony
Niveau - Semi-professionnel



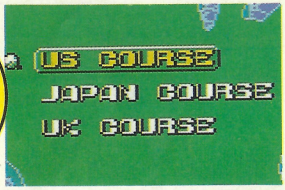
Le 5ème Adversaire: Billy
Niveau - Professionnel

Deux Joueurs

Le Joueur 1 avec la manette 1 rivalise avec le Joueur 2 utilisant la manette 2. L'un ou l'autre de ces deux joueurs peut abandonner la partie en appuyant sur le Bouton Select, puis sur le bouton A. Le joueur qui abandonne passe le trou en cours à l'autre joueur.

TOURNOI

Il y a deux types de tournoi: l'un en Match Play (Compétition par trous), l'autre en Stroke Play (Compétition par coups). Vous pouvez aussi choisir entre des tournois à 18 ou à 36 trous, ainsi qu'entre trois terrains différents, le premier aux Etats-Unis, les deux autres au Japon et au Royaume-Uni.



Tournoi de Stroke Play (Compétition par coups)

Vous êtes aux prises avec 36 joueurs informatisés et vous concourez pour obtenir le meilleur compte de coups de la partie. Si votre classement s'améliore, vos primes augmentent en conséquence. En outre, les tournois à 36 trous ont de plus fortes récompenses que ceux à 18 trous.

Tournoi de Match Play (Compétition par trous)

Ce jeu vous met en face de cinq adversaires informatisés, chacun étant plus difficile à battre que le précédent. Si vous arrivez à battre ces adversaires, vos gains augmentent. Note: si personne n'a gagné lorsque le trou final est joué, une partie en "mort soudaine" est effectuée à partir du premier trou.

Pari sur 1 Trou

Vous pouvez lutter contre le joueur informatisé de même rang que vous pour gagner de l'argent à chaque trou. Cependant, vous courez le risque d'en PERDRE si vous perdez un trou. Si vous perdez, le montant du pari sera déduit de vos gains totaux. Si vous gagnez, le montant du pari global augmentera.

CONTINUE

Vous permet de continuer une partie en pause ou interrompue.

VUES ET OPERATIONS SUR L'ECRAN DE JEU

ECRAN 2-D

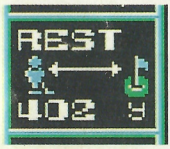
Cet écran établit les différents paramètres : la direction à laquelle le joueur fait face, le club à utiliser, la vitesse du swing (balancement), et l'effet de la balle.

N° du Trou
Distance
Par
Vent
Distance restante
Coup
1 Joueur/2 Joueurs
Facteurs de tir importants:
(Vitesse du swing)
(Choix du club)
(Effet de la balle)

- Carte complète du parcours
- Les zones en vert sombre sont hors limites

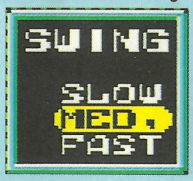
Distance résiduelle et Trajet

Montre la distance en ligne droite entre la position du joueur et le trou. Montre la distance à laquelle se trouve la balle après avoir été frappée.



Choisissez l'une des options pour les trois facteurs de swing (vitesse du swing, club à utiliser et partie de la balle à frapper) en appuyant sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle, puis sur le bouton A.
Appuyez sur le bouton B pour revenir au facteur de swing précédent (la position de la balle est affichée si l'on appuie sur le bouton B, et le mode de définition de la vitesse du swing apparaît à l'écran).
Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle pour décider de la direction à laquelle le joueur fait face au moment où il frappe.

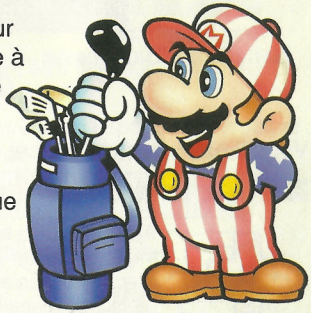
① Vitesses du Swing



"Slow" : (Lente) Pour ralentir la vitesse du swing afin de mieux contrôler le tir.
"Med" : (Moyenne) Pour exécuter un swing standard.
"Fast" : (Rapide) Pour frapper la balle à grande vitesse et la faire aller plus loin.

② Choix du Club

Choisissez le club que vous voulez utiliser.

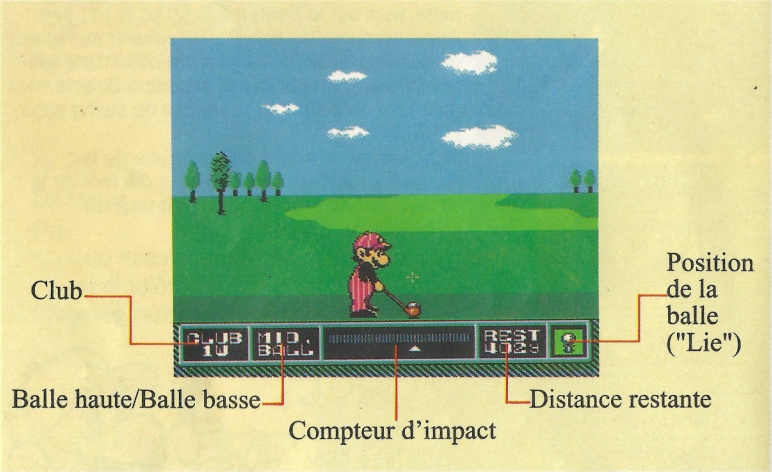


③ Top Spin et Back Spin

- Top Spin (rotation par le haut): frappez la balle dans sa partie supérieure pour lui donner un effet qui la fera rouler le plus loin possible dès qu'elle aura touché le sol.
- Back Spin (effet arrière): frappez la balle à sa base pour lui donner un effet arrière, afin qu'elle reste pratiquement sur place sans rouler ou même revienne en arrière dès qu'elle aura touché le sol.

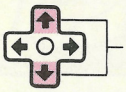
ECRAN DE TIR 3-D

Cet écran est utilisé pour les tirs.

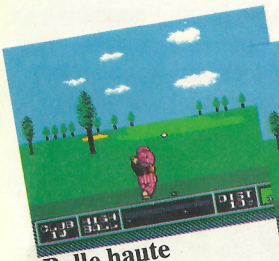


Vous tirez vos coups sur cet écran.

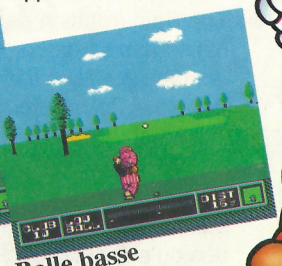
■ Tirez une balle haute ou une balle basse



Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour décider de la trajectoire de la balle.
N'appuyez pas sur la manette multidirectionnelle si vous désirez que le balle soit frappée normalement.



Balle haute



Balle basse

Préparation du tir

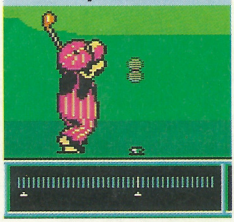
1. Back swing

(Balancement vers l'arrière). La première pression sur le Bouton A donne le départ du coup: le joueur débute le backswing (montée du club).

2. Position haute

La seconde pression sur le Bouton A décide de la position Haute qui détermine la force avec laquelle la balle sera frappée.

3. Impact

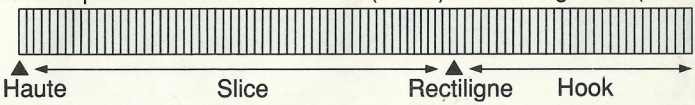


La 3ème pression sur le Bouton A décide de l'impact, c'est-à-dire d'un tir en "slice" (vers la droite), en "hook" (vers la gauche) ou "straight" (rectiligne).

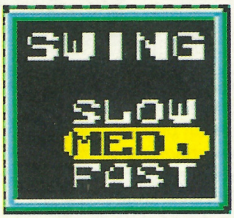
Note: Des réglages précis de la direction peuvent être faits sur l'écran 3-D.

Pour faire un "slice" ou un "hook"

Suivant la position de l'impact définie par le Contrôleur d'impact, la trajectoi-re de la balle peut s'incurver vers la droite ("slice") ou vers la gauche ("hook").

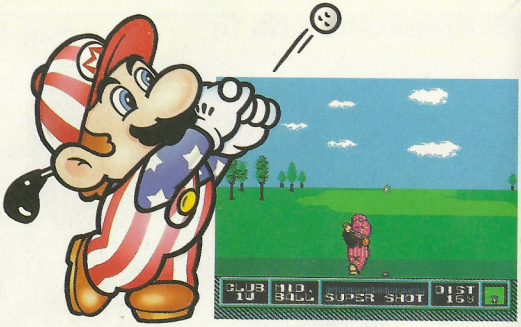


- Une vitesse faible ("Slow") du swing réduira d'environ 10% la distance obtenue avec une vitesse moyenne ("Med.").
  Une vitesse élevée ("Fast") du swing augmentera d'environ 10% la distance obtenue avec une vitesse moyenne ("Med.").



SUPER COUP

Vous pouvez tirer un SUPER COUP en vous servant du club 1W (bois). Pour faire un super coup, le swing devrait s'arrêter le plus loin possible à gauche et frapper au centre de la barre d'impact.



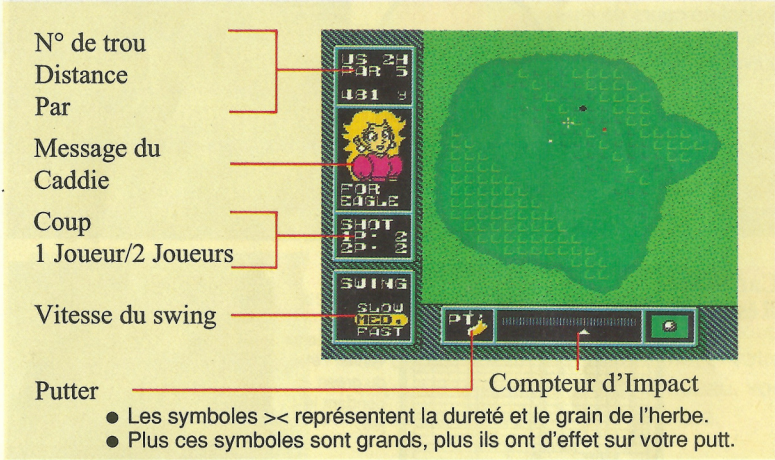
Il y a sept types de "position" ("Lie") pour la balle.

	Club	Distance	Tolérance
Départ (Tee Shot)	Bois Fer	100% 100%	0% 0%
Fairway	Bois Fer	100% 100%	0% 0%
Rough bas	Bois Fer	80% 90%	10% 10%
Rough épais	Bois Fer	70% 80%	20% 20%
Bunker	Bois Fer	80% 70%	10% 5%
Balle partiellement enfoncée dans le sable	Bois Fer	60% 50%	15% 10%
Balle complètement enfoncée dans le sable	Bois Fer	50% 40%	20% 15%

Gardez bien à l'esprit qu'il est très difficile d'évaluer la distance quand vous jouez dans le rough ou dans le sable. Votre tir peut être plus court ou plus long que vous l'imaginez. Quand vous tapez sur une balle enfoncée dans un bunker, vous ne pouvez pas l'envoyer loin. La distance qui vous est donnée pour chaque club donne la distance totale du parcours de la balle, y compris lorsqu'elle roule au sol. Par conséquent, si la balle tombe dans le rough ou dans le sable, elle ne roulera pas aussi loin et la distance totale parcourue sera inférieure à celle qui est indiquée pour ce club.

ECRAN 2-D DU GREEN

C'est sur cet écran que vous faites votre putting. Vous pouvez changer, si vous le désirez, la vitesse du swing.



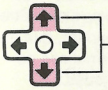
- Les symboles >< représentent la dureté et le grain de l'herbe.
- Plus ces symboles sont grands, plus ils ont d'effet sur votre putt.

Types de Green

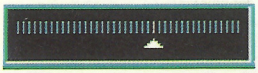
A peu d'effet sur votre putt.

A beaucoup d'effet sur votre putt.

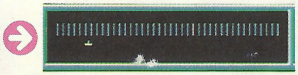
Putting



Appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multi-directionnelle pour décider de la vitesse du putt.



Appuyez sur le Bouton A pour que Mario commence son backswing. Le curseur triangulaire commencera à se déplacer.



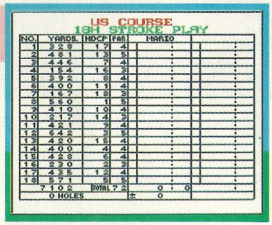
Appuyez à nouveau sur le Bouton A pour sélectionner la position Haute (sommet de la montée), ce qui déterminera la distance de roulement de la balle.

Appuyez deux fois sur le Bouton A pour faire un putt. La balle roulera dans la direction du signe +, aussi faites attention à régler correctement la direction de la balle avant de putter. Un putt réalisé avec une seule pression sur le Bouton A ira à gauche, puis reviendra à droite, et vous n'aurez qu'à frapper la balle avec le putter — très pratique pour des putts vraiment courts.

ECRANS VISIBLES EN COURS DE JEU

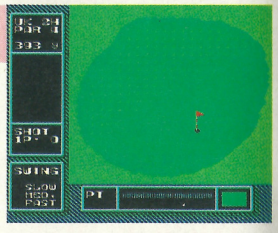
Appuyez sur le bouton Select en cours de jeu pour voir les écrans suivants:

Carte des Résultats



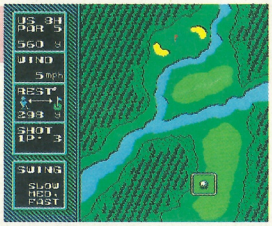
Green

Vous pouvez vérifier l'état du green pendant le jeu.



Lie (Position)

Vous pouvez vérifier l'état du sol où se trouve votre balle.



Course (Parcours)

Grâce au scrolling horizontal ou vertical, vous pouvez étudier la disposition complète des trous très longs.

Replay (Rejouer)

Vous pouvez revoir votre dernier coup. Dans un jeu à deux, le dernier tir des deux joueurs peut être répété. Notez, cependant, que les tirs des joueurs informatisés ne peuvent pas être rejoués.

Give Up (Abandon)

Cette fonction peut être utilisée dans les tournois en Match play (compétition par trous). Le joueur qui abandonne perd la partie.

Leader Board

Chaque fois que vous participez à un tournoi de Stroke Play (compétition par coups), votre rang est affiché.

LES PRIX DES TOURNOIS

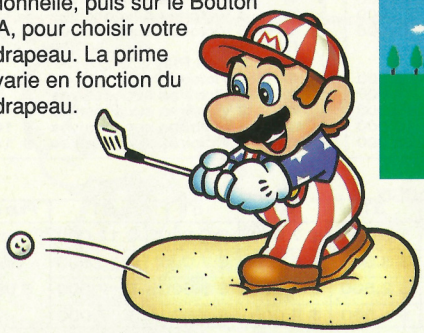
1. La valeur des prix dépend de votre classement.

2. Concours du drive le plus long :
   Si, parmi tous les joueurs, vous faites le coup de départ le plus long pour un trou déterminé, vous gagnez le concours du drive le plus long, ce qui veut dire que vous gagnez des prix supplémentaires. Mais souvenez-vous que vous ne pouvez gagner que si votre drive est sur le fairway.

3. Concours du coup le plus proche du drapeau :
   Vous et vos adversaires faites des coups de départ sur un trou déterminé; si votre coup est le plus proche du drapeau, vous remportez le concours et la prime.

4. Trou en un (Hole-In-One) :
   A vous la prime si vous réussissez un trou d'un seul coup !

5. L'argent des Prix des Concours est obtenu par le choix d'un drapeau parmi trois. Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle, puis sur le Bouton A, pour choisir votre drapeau. La prime varie en fonction du drapeau.



TOTAL DES PRIX

Les joueurs d'un rang inférieur à ceux figurant ci-dessous toucheront aussi des prix en espèces.

Tournoi Stroke Play (compétition par coups)

Tournoi Stroke Play sur 36 trous

Tournoi Professionnel	Vainqueur	$	100.000
	2ème	$	70.000
	3ème	$	50.000
Tournoi Semi-pro.	Vainqueur	$	50.000
	2ème	$	35.000
	3ème	$	28.000
Tournoi Amateur	Vainqueur	$	35.000
	2ème	$	20.000
	3ème	$	15.000
Tournoi Débutant	Vainqueur	$	25.000
	2ème	$	15.000
	3ème	$	10.000

Tournoi Stroke Play sur 18 trous

Tournoi Professionnel	Vainqueur	$	60.000
	2ème	$	45.000
	3ème	$	35.000
Tournoi Semi-pro.	Vainqueur	$	35.000
	2ème	$	25.000
	3ème	$	15.000
Tournoi Amateur	Vainqueur	$	25.000
	2ème	$	15.000
	3ème	$	10.000
Tournoi Débutant	Vainqueur	$	15.000
	2ème	$	8.000
	3ème	$	5.000

Tournoi Match play (compétition par trous)

Tournoi Match Play sur 36 trous

Professionnel		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 20.000
②	2 Victoires successives	$ 30.000
③	3 Victoires successives	$ 50.000
④	4 Victoires successives	$ 80.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$100.000
Semi-professionnel		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 10.000
②	2 Victoires successives	$ 15.000
③	3 Victoires successives	$ 25.000
④	4 Victoires successives	$ 35.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 50.000
Amateur		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 7.000
②	2 Victoires successives	$ 10.000
③	3 Victoires successives	$ 15.000
④	4 Victoires successives	$ 25.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 35.000
Débutant		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 5.000
②	2 Victoires successives	$ 7.000
③	3 Victoires successives	$ 10.000
④	4 Victoires successives	$ 15.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 25.000

Tournoi Match Play sur 18 trous

Professionnel		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 10.000
②	2 Victoires successives	$ 20.000
③	3 Victoires successives	$ 30.000
④	4 Victoires successives	$ 40.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 60.000
Semi-professionnel		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 7.000
②	2 Victoires successives	$ 10.000
③	3 Victoires successives	$ 15.000
④	4 Victoires successives	$ 25.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 35.000
Amateur		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 5.000
②	2 Victoires successives	$ 7.000
③	3 Victoires successives	$ 10.000
④	4 Victoires successives	$ 15.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 25.000
Débutant		
	Match Play	
①	1 Victoire	$ 3.000
②	2 Victoires successives	$ 5.000
③	3 Victoires successives	$ 8.000
④	4 Victoires successives	$ 10.000
⑤ Plus	5 Victoires successives	$ 15.000

Prix à parier sur 1 trou

	1T	2T	3T	4T	5T	6T	Plus de 7T
Professionnel	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	$ 9.000	$ 12.000	Comme pour 6 trous
Semi-pro.	$ 2.000	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	$ 10.000	
Amateur	$ 1.000	$ 1.500	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	
Débutant	$ 500	$ 1.000	$ 1.500	$ 2.000	$ 2.500	$ 7.000	

CLASSEMENT DES JOUEURS

Le rang de chaque joueur est établi en fonction des résultats en Stroke Play. Votre rang s'améliore quand votre score moyen des deux plus récentes compétitions en Stroke Play se définit comme suit:

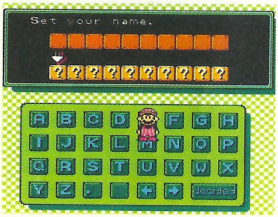
RANG	SCORE MOYEN	SYMBOLE DU RANG	
▶ Débutant	94 ou plus	B	(Beginner)
▶ Amateur	84-93	A	(Amateur)
▶ Semi-professionnel	76-83	SP	(Semipro-fessional)
▶ Professionnel	75 ou moins	P	(Professional)

Vous ne pouvez avancer que d'un rang à la fois, et votre rang ne peut pas baisser. Le symbole du rang en cours du joueur est affiché sur le panneau d'informations de l'écran titre.

LE PAVILLON

C'est à cet endroit que vous enregistrez votre nom pour un tournoi, que vous examinez vos données de jeu, que vous déposez vos primes à la Banque du Terrain (Course Bank) et que vous choisissez vos clubs.

■ Enregistrement du Nom

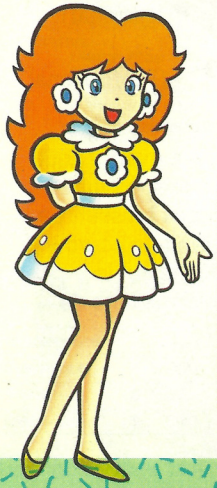


Vous ne pouvez enregistrer que le nom d'un seul joueur.

▶ Utilisez la manette multidirectionnelle pour faire aller Mario sur la lettre appropriée de l'alphabet, puis appuyez sur le Bouton A.

▶ Appuyez sur le Bouton "Decided" (Bouton "Décidé") pour sauvegarder votre nom.

■ Choix des Clubs



Choisissez les clubs que vous voulez utiliser. (Portée exprimée en Yards. 1 yard=0,91m).
PW = Pitching Wedge
SW = Sandwedge
PT = Putter

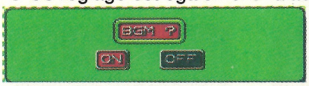
CLUB	PORTEE
Bois 1	260y
Bois 2	240y
Bois 3	230y
Bois 4	220y
Fer 1	210y
Fer 2	200y
Fer 3	190y
Fer 4	180y
Fer 5	170y
Fer 6	160y
Fer 7	150y
Fer 8	140y
Fer 9	130y
PW	120y
SW	110y
PT	32y

Données pour une vitesse moyenne de swing

- Appuyez sur le bouton A pour choisir les clubs que vous utiliserez. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour annuler votre choix.
- Vous pouvez prendre avec vous un maximum de14 clubs. Le putter est obligatoire.
- Vous pouvez choisir chaque ensemble de clubs séparément pour le Joueur 1 et pour le Joueur 2.

■ Options

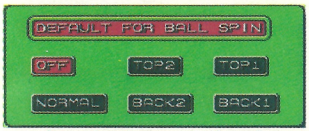
Vous pouvez définir les options suivantes.
Celle qui brillera en rouge sera retenue. Appuyez sur Gauche et sur Droite de la manette multidirectionnelle, puis sur le Bouton A.
Pour revenir à l'option précédemment choisie, utilisez le Bouton B.
Placez le curseur sur le Bouton Decided, appuyez ensuite sur le Bouton A.
● Ce réglage est également valable en mode à 2 joueurs.



Choisissez d'entendre ou non de la musique de fond.

Choisissez la position DEFAULT (PAR DEFAUT) pour la vitesse du swing. Si vous choisissez OFF (HORS FONCTION), la valeur précédente sera mémorisée.

Choisissez la position DEFAULT (PAR DEFAUT) pour la vitesse du swing en putting. Si vous choisissez OFF (HORS FONCTION), la valeur précédente sera mémorisée.

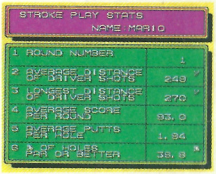


Choisissez la position DEFAULT (PAR DEFAUT) pour le type d'effet que vous désirez donner à la balle. Si vous choisissez OFF (HORS FONCTION), la valeur précédente sera mémorisée.

■ Statistiques du Joueur ("Player Stats")

Vos résultats de jeu sont sauvegardés dans les Statistiques du Joueur.

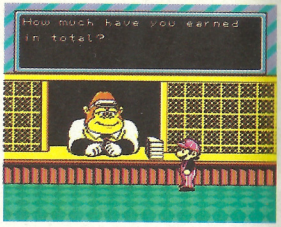
Note: Seuls les résultats de Mario sont sauvegardés, mais aucun résultat ne l'est en mode 2 joueurs. De même, les résultats de jeu en MATCH PLAY ne sont pas reflétés dans les statistiques du joueur si le match se termine par une égalisation après 18 trous.



- Statistiques de jeu en stroke play (jeu à 1 joueur seulement)
- Statistiques de jeu en match play (contre un joueur informatisé seulement).
- Statistiques de jeu pour un tournoi en stroke play.
- Statistiques de jeu pour un tournoi en match play.

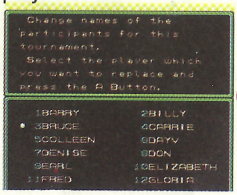
■ Montant des Primes

Le total des primes que vous avez reçues jusqu'ici est affiché.



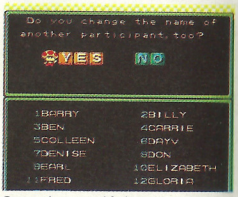
■ Liste des Participants

Vous pouvez changer les noms des joueurs participant à un tournoi en stroke play.



Sélectionnez le nom du participant que vous désirez changer.

Pour changer un nom, procédez de la même manière que pour sauvegarder le nom d'un joueur.



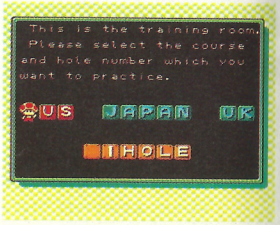
Quand vous désirez changer plusieurs noms, sélectionnez YES (OUI) sur l'écran YES/NO (OUI/NON).

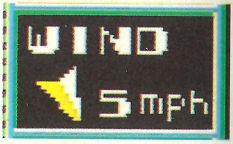
■ Entraînement

Vous pouvez vous entraîner à jouer un trou spécifique sur le terrain de votre choix.

① Choisissez le terrain en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle, et le trou en appuyant sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle; appuyez ensuite sur le Bouton A.

② Vous pouvez choisir la direction du vent avec le Bouton A et la vitesse du vent avec le Bouton B de la manette 2.





Manette 2

Bouton A ▲→◀→▶→◀→▼→▶→◀→▶→▲

Bouton B 0•1•2•3•4•5•6•7•8•9 MPH (Miles/heure)

③ Vous pouvez répéter le même coup en appuyant sur le bouton Start pendant l'entraînement.

④ Vous pouvez revenir à l'écran de sélection de terrain en appuyant à nouveau sur le Bouton Start.

■ Trous du Mémorial des Champions

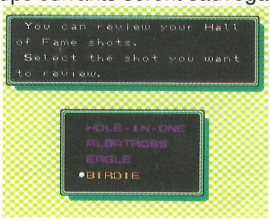
Les quatre types de coups suivants seront sauvegardés si vous parvenez à les effectuer:

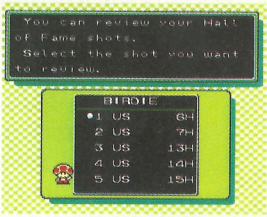
Trou en un

Albatross

Eagle

Birdie

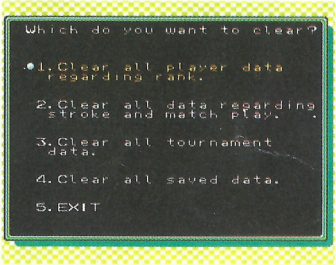


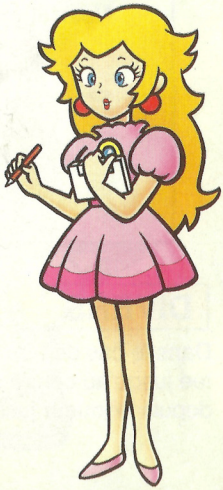


Vous pourrez revivre l'intensité de ces coups en sélectionnant le trou désiré.
Note: Les Trous du Mémorial des Champions ne seront mémorisés que si vous jouez en tant que Joueur n°1 (Mario).

■ Pour effacer les données sauvegardées

Vous avez la possibilité d'effacer tout ce qui a pu être mémorisé jusqu'à maintenant. Sélectionnez l'une des quatre méthodes d'effacement des données, puis appuyez sur le Bouton A.





DIFFERENCES ENTRE LES REGLES DE GOLF NES ET LE GOLF REEL

1. **Out of Bounds (Hors-limites)**
   Quand la balle quitte l'écran ou passe dans les zones en vert sombre, elle est dite hors-limites. Deux coups seront ajoutés à votre score et la balle sera ramenée à son dernier point de lancement.
2. **Obstacle d'eau**
   Quand la balle tombe dans l'eau, un coup sera ajouté à votre score et la balle sera replacée à un endroit approprié sur le terrain. Mais faites attention... il arrive, parfois, que la balle touche l'eau et passe sur la terre ferme sans pénalité.
3. **Nombre limite de coups**
   Vous avez droit à un maximum de 50 coups par trou. Même si vous dépassez 50 coups, le nombre de coups n'augmente pas.

Note: Il y a d'autres règles qui varient légèrement par rapport au golf réel.

DIVERS

Dans le cas de trous courts, la distance au trou est mesurée depuis le tee jusqu'au centre du green. Etant donné que REST est la distance depuis le joueur jusqu'à la coupe, ces deux mesures peuvent varier.

CONSEILS POUR AMELIORER VOTRE GOLF

- Soyez opiniâtre et entraînez-vous souvent. Vous ne tarderez pas à gagner de l'argent comme un professionnel !
- Utilisez le vent à votre avantage. Il n'est PAS nécessaire qu'il soit dans votre dos pour vous rendre service.
- Choisissez vos clubs avec soin. En devenant plus expérimenté, vous verrez que certains clubs sont utilisés moins que d'autres et même pas du tout. Essayez des clubs différents et étudiez-les.
- Notez les trous à problème, et faites des essais en mode Entraînement.

DONNEES DES TROIS TERRAINS

TERRAIN AMERICAIN

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	328	17	4
2	481	13	5
3	446	7	4
4	154	16	3
5	392	8	4
6	400	11	4
7	167	18	3
8	560	1	5
9	410	10	4
10	217	14	3
11	421	9	4
12	642	3	5
13	420	15	4
14	400	4	4
15	428	6	4
16	230	2	3
17	435	12	4
18	571	5	5
7102		TOTAL	72
0 HOLES			

TERRAIN JAPONAIS

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	400	17	4
2	392	14	4
3	534	16	5
4	202	13	3
5	410	8	4
6	166	11	3
7	535	10	5
8	464	12	4
9	418	1	4
10	350	15	4
11	368	7	4
12	535	6	5
13	160	18	3
14	464	4	4
15	410	5	4
16	192	9	3
17	432	3	4
18	605	2	5
7037		TOTAL	72
0 HOLES			

TERRAIN ANGLAIS

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	418	15	4
2	393	12	4
3	550	6	5
4	221	10	3
5	431	2	4
6	357	7	4
7	428	1	4
8	201	17	3
9	528	13	5
10	325	11	4
11	424	3	4
12	162	14	3
13	571	18	5
14	403	4	4
15	410	8	4
16	571	16	5
17	196	5	3
18	460	9	4
7049		TOTAL	72
0 HOLES			

TERRAIN

No.	NOM :			NOM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAL						
±						

TERRAIN

No.	NOM :			NOM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAL						
±						

TERRAIN

No.	NOM :			NOM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAL						
±						

0292

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.48.98.18.

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

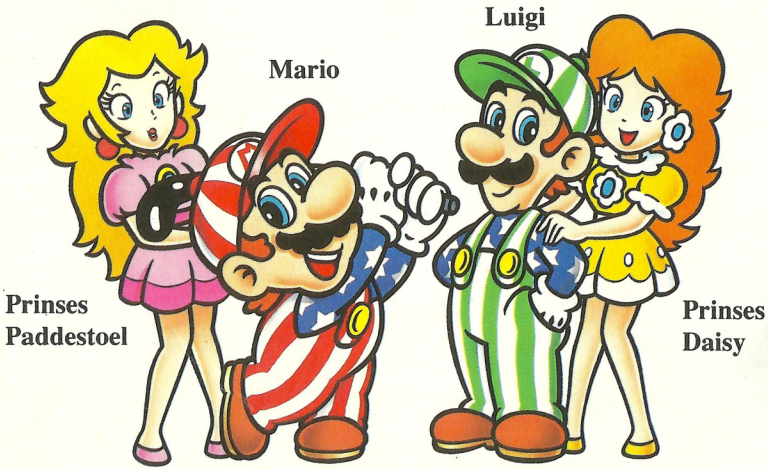
Nederlands

Hartelijk dank voor het kiezen van de NES Open Tournament Golf™ voor het Nintendo Entertainment System.

Lees deze handleiding eerst zorgvulding door om nog meer van dit spel te kunnen genieten en bewaar hem ook om er later itets in te kunnen opzoeken.

INHOUD

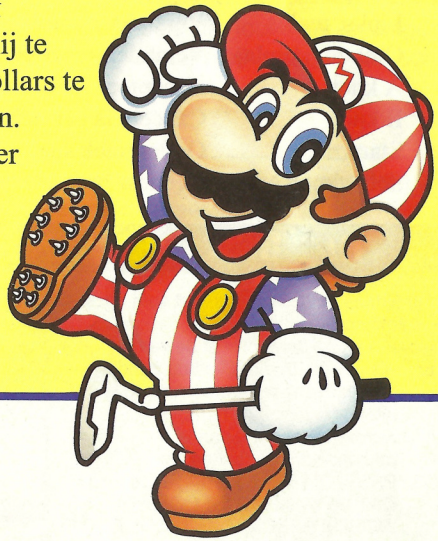
EEN MEDEDELING VAN MARIO 32
CONTROLLERFUNCTIES EN HET BEWAREN VAN HET SPEL 33
HET KIEZEN VAN HET TYPE SPEL 34
OVERZICHT EN GEBRUIK SPEELSCHERM 37
SCHERMEN DIE JE TIJDENS HET SPELEN KUNT BEKIJKEN 43
TOERNOOI-PRIJZENGELD 44
RANGORDE SPELER 46
CLUBHUIS 47
VERSCHILLEN TUSSEN DE REGELS VOOR NES OPEN GOLF EN DE ECHTE REGELS 51
TIPS VOOR BETER GOLFEN 52
GEGEVENS OVER DRIE BANEN 53



™ en ®— zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

EEN MEDEDELING VAN MARIO

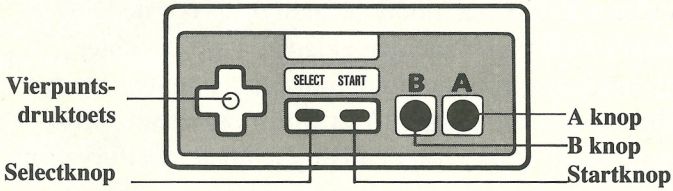
Hallo, golfers! Ik heb altijd al eens willen meedoen aan een belangrijk golftoernooi op banen in verschillende landen, maar ik had nooit gedacht daarvoor de kans te krijgen. Een paar maanden geleden werd ik echter verrast door een uitnodiging om deel te nemen aan het NES Open Golftoernooi! Het wordt een zware strijd, want Steve, Mark, Tony en Billy hebben meer ervaring dan ik. Maar nu verzoek ik iedereen die een cassette met NES Open Golf Tournament heeft mij te helpen miljoenen dollars te verdienen met golfen. Samen gaan we zeker WINNEN, daarvan ben ik overtuigd! Laten we dus nu wat GOLF gaan spelen!



CONTROLLERFUNCTIES EN HET BEWAREN VAN HET SPEL

Gebruik controller 1 voor een spel met één speler.
Gebruik de controllers 1 en 2 voor een spel met twee spelers.

Controller 1/Controller 2

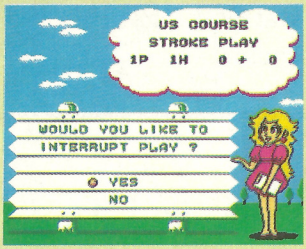


Vierpuntsdruktoets

Links, rechts	Verander richting van de slag.
Omhoog, omlaag	Verander keuze/Raak bal hoog of laag.
A knop	Accepteer/Raak bal.
B knop	Cancel/Ga één scherm terug/Toon ligging.
Startknop	Onderbreek spel.
Selectknop	Keuzes.

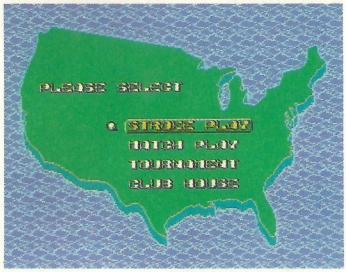
HET BEWAREN VAN HET SPEL

Als je tijdens het spelen van het spel op de Startknop drukt, worden de gegevens tot op dat moment bewaard.
N.B: Als je een toernooi verlaat zonder de gegevens te bewaren, word je uit het toernooi geschrapt en wordt er $ 1.000,= van je prijzengeld afgetrokken.
OPGEPAST: OM TE VOORKOMEN DAT BEWAARDE INFORMATIE WORDT BESCHADIGD, MOET JE DE RESETKNOP INGEDRUKT HOUDEN ALS JE JE NES UITZET.



HET KIEZEN VAN HET TYPE SPEL

Kies het gewenste speltype door op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken en daarna op de A knop.



STROKE PLAY

De winnaar van dit spel wordt bepaald door het totale aantal slagen over 18 holes. Twee spelers kunnen tegen elkaar spelen als de ene controller 1 gebruikt en de andere controller 2.

MATCH PLAY

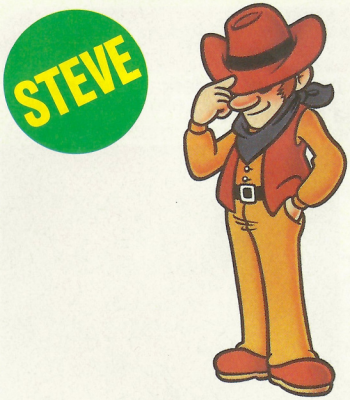
Dit spel wordt beslist in het voordeel van degene die bij een hole wint of verliest. Winnaar wordt de speler die de meeste holes wint.

Alleen spelen

Als je alleen speelt, zijn je tegenstanders de computerspelers. Dit spelt bevat vijf tegenstanders van verschillend niveau. Kies dus de gewenste tegenstander voordat je gaat spelen.

Hier zijn de vijf computerspelers:

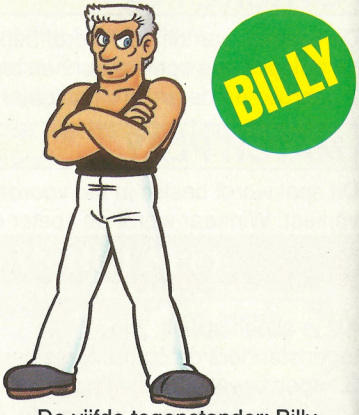
De eerste tegenstander: Luigi
Niveau - Beginner 1



De tweede tegenstander: Steve
Niveau - Beginner 2

De derde tegenstander: Mark
Niveau - Amateur

De vierde tegenstander: Tony
Niveau - Semi-Professional



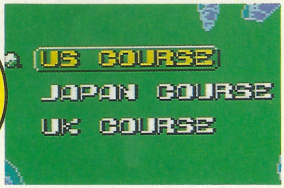
De vijfde tegenstander: Billy
Niveau - Professional

Twee spelers

Speler 1 speelt met controller 1 tegen speler 2 met controller 2. Elk van hen kan tijdens de wedstrijd opgeven ("give up") door eerst op de Selectknop en daarna op de A knop te drukken. De speler die opgeeft verliest die hole aan de andere speler.

TOERNOOI

Je kunt kiezen uit een stroke play toernooi of een match play toernooi. Je kunt ook kiezen uit toernooien over 18 of 36 holes en uit drie verschillende banen: één in de Verenigde Staten, één in Japan en één in Engeland.



Stroke Play Toernooi

Met in totaal 36 computerspelers strijd je om het beste aantal slagen op de betreffende baan. Als je spelersrangorde omhoog gaat, stijgt ook het prijzengeld. Bij toernooien over 36 holes is er ook meer prijzengeld dan bij toernooien over 18 holes.

Match Play Toernooi

Dit spel heeft vijf computertegenstanders die je één voor één moet uitdagen. Elke volgende speler is steeds moeilijker te verslaan dan de vorige. Als je tegen deze tegenstanders blijft winnen, gaat je prijzengeld omhoog. N.B: Als er bij de laatste hole van een match play toernooi niemand gewonnen heeft, begint er een afval-wedstrijd vanaf de eerste hole.

Wedden op 1 hole

Je kunt het opnemen tegen de computerspeler met dezelfde rangorde als jij om bij elke hole prijzengeld te winnen. Maar het is ook mogelijk dat je geld VERLIEST als je een hole verliest. Als je verliest, wordt namelijk het bedrag van de weddenschap van je totale prijzengeld afgetrokken. Als je blijft winnen, wordt ook de inzet groter.

CONTINUE

Hiermee kun je na een pauze of een andere onderbreking verder spelen.

OVERZICHT EN GEBRUIK SPEELSCHERM

2-D-SCHERM

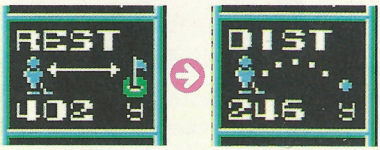
Dit scherm toont een aantal belangrijke beslissingscriteria, zoals de richting waarin de speler staat, de club die moet worden gebruikt, de snelheid van de zwaai en het effect van de bal.

Hole nr.
Afstand
Par
Wind
Resterende afstand
Slag
1 Speler/2 Spelers
Belangrijke slagfactoren
(Zwaaisnelheid)
(Keuze Club)
(Effect bal)

- Volledige kaart van de baan
- De donkergroene gebieden zijn "out-of-bounds" (bal buiten speelveld)

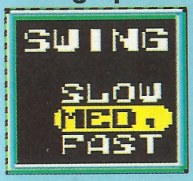
Resterende afstand en afstand slag ("Carry")

Hier zie je de nog resterende afstand (in een rechte lijn) vanaf de plaats waar de speler staat tot de hole. Hier zie je hoe ver de bal is gekomen nadat hij geslagen is.



Kies één van de drie "swing"-factoren (zwaaisnelheid, de te gebruiken club en het deel van de bal dat moet worden geraakt) door op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken en daarna op de A knop.
Druk op de B knop om één "swing"-factor terug te gaan. (Als je op de B knop drukt, zie je hoe de bal ligt en de instelling voor de zwaaisnelheid staat eveneens op het scherm).
Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de richting waarin de speler tijdens de slag staat te bepalen.

① Swing Speeds



Slow : (langzaam) Gebruik deze voor een lage zwaaisnelheid en een beter gecontroleerde slag.

Med : (gemiddeld) Gebruik deze voor een standaard-"swing".

Fast : (snel) Gebruik deze om de bal harder te raken en verder te slaan.

② Club Choice

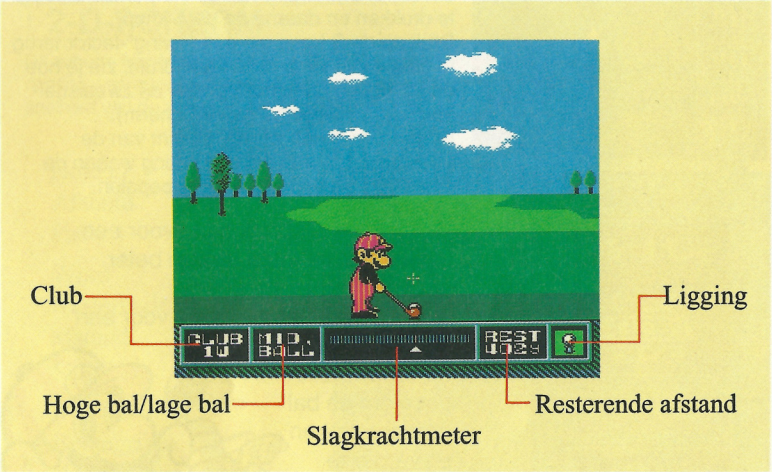
Kies de club die je wilt gebruiken.

③ Top Spin en Back Spin

- Raak de bal aan de bovenkant om hem topspin te geven. Als de bal dan landt, rolt hij verder door.
- Raak de bal aan de onderkant om hem backspin te geven. Als de bal dan landt, ligt hij eerder stil en/of rolt hij zelfs terug.

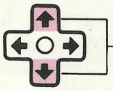
3-D SLAGSCHERM

Op dit scherm voer je de slagen uit.



Op dit scherm bepaal je de wijze van slaan.

■ Een hoge of lage bal slaan



Druk op de vierpuntsdruktoets om de vlucht van de bal te bepalen.
Als je deze toets niet gebruikt, wordt de bal normaal geslagen.

Hoge bal

Lage bal

Slaan

Met de eerste druk op de A knop leid je de slag in; de club wordt naar achteren gezwaaid.

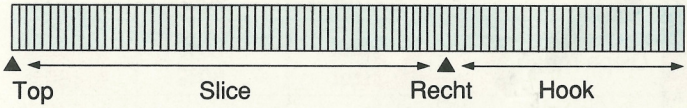
Druk je een tweede keer op de A knop, dan bepaal je daarmee de hoogte van de zwaai en dus tevens de kracht van de slag.

Druk je voor de derde keer op de A knop, dan bepaal je de kracht van de slag en of je een "slice" (met effect naar rechts), een rechte slag of een "hook"-slag (met effect naar links) wilt slaan.

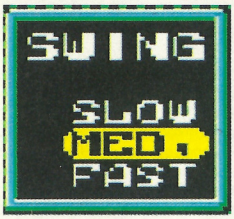
N.B: Op het 3-D-scherm kun je alles heel nauwkeurig bijstellen.

Slaan met effect naar rechts of links

Afhankelijk van de positie die door de slagkrachtmeter wordt aangegeven, kan de bal met effect naar rechts ("slice") of naar links ("hook") worden geslagen.

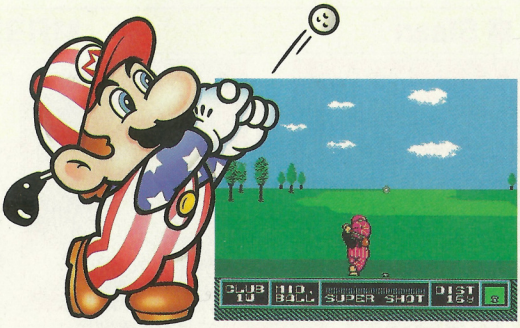


- Met de zwaaisnelheid op "Slow" sla je ongeveer 10% minder ver dan met een gemiddelde slag. Met de zwaaisnelheid op "Fast" sla je ongeveer 10% verder dan met een gemiddelde slag.



SUPER SLAG

Door een 1W te gebruiken kun je een SUPERSLAG slaan. Daarvoor moet de zwaai helemaal aan de linkerkant stoppen en de slagkrachtmeter in het midden van de slagkrachtbalk staan.



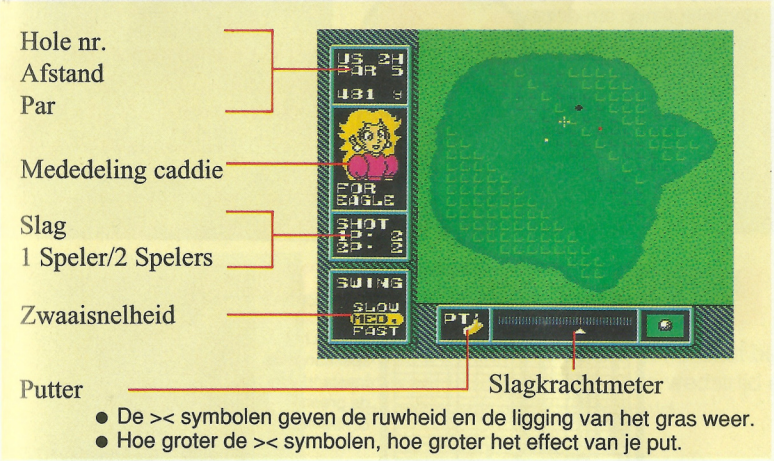
De bal kan op zeven manieren liggen.

	Club	Afstand	Willekeurige afwijking
Tee-slag	Hout IJzer	100% 100%	0% 0%
Fairway	Hout IJzer	100% 100%	0% 0%
Ondiepe rough	Hout IJzer	80% 90%	10% 10%
Diepe rough	Hout IJzer	70% 80%	20% 20%
Bunker	Hout IJzer	80% 70%	10% 5%
Bal gedeeltelijk in bunker weggezakt	Hout IJzer	60% 50%	15% 10%
Bal helemaal in bunker weggezakt	Hout IJzer	50% 40%	20% 15%

Houd in gedachten dat het zeer moeilijk is de afstand te schatten als je vanuit een rough of vanuit een zandbunker moet slaan. De afstand kan korter of langer zijn dan je denkt. Als je een bal die in een zandbunker is weggezonken moet slaan, kun je hem niet ver slaan. De afstand die voor elke club is aangegeven, geeft de totale afstand aan die de bal aflegt, inclusief de afstand die hij doorrolt. Als de bal daarom in een rough of in het zand terecht komt, rolt hij niet ver door waardoor de totale afstand die hij aflegt minder wordt dan die welke normaal voor de betreffende club geldt.

2-D GREEN-SCHERM

Dit is het scherm waarop je moet putten. Als je wilt, kun je de snelheid van de slag veranderen.



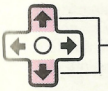
- De >< symbolen geven de ruwheid en de ligging van het gras weer.
- Hoe groter de >< symbolen, hoe groter het effect van je put.

Soorten Green

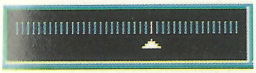
Heeft weinig effect op de put

Heeft veel effect op de put

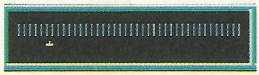
Putten



Druk op de boven- of onderkant van de vierpunts-druktoets om de put-snelheid te bepalen.



Druk op de A knop om Mario achteruit te laten zwaaien. Het driehoekige wijzertje begint dan te bewegen.



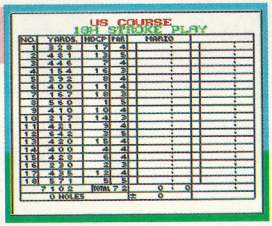
Druk weer op de A knop om het hoogste punt van de zwaai te bepalen en daarmee de afstand die de bal zal afleggen.

Druk twee keer op de A knop om te putten. De bal zal dan in de richting van het +-symbool rollen. Zorg er dus voor dat je heel zorgvuldig de richting van je slag bijstelt voor je gaat putten. Een put die met maar één druk op de A knop wordt gemaakt, zal helemaal naar links wegrollen, dan weer naar rechts teruggaan en vervolgens nauwelijks door de putter worden geraakt - heel handig bij zeer korte puts.

SCHERMEN DIE JE TIJDENS HET SPEL KUNT BEKIJKEN

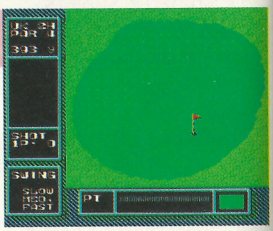
Druk tijdens het spel op de Selectknop om deze schermen te bekijken.

Score-kaart



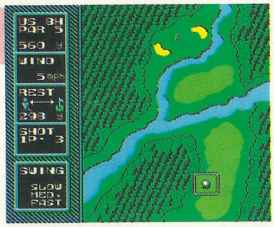
Green

Tijdens het spel kun je de toestand van de green controleren.



Lie (Ligging)

Je kunt de conditie van de grond waarop de bal ligt bekijken.



Course

Bij een verre hole kun je de gehele omgeving daarvan bekijken door het beeld met de vierpuntsdruktoets omhoog of omlaag te laten verschuiven.

Replay

Je kunt nog eens kijken naar de slag die je zojuist gemaakt hebt. In het spel voor twee spelers kunnen beide spelers hun laatste slagen bekijken. Denk er echter aan, dat de slagen van de computerspelers niet kunnen worden bekeken.

Give Up

Dit kun je tijdens een match play gebruiken. De speler die opgeeft, verliest de wedstrijd.

Leader Board

Als je aan een stroke-toernooi meedoet, kun je hierop je positie in het toernooi aflezen.

TOERNOOI-PRIJZENGELD

1. Het prijzengeld hangt af van je plaats in de rangorde.

2. Verste slag-wedstrijd
   Als je van alle spelers de verste tee-slag maakt naar een bepaalde hole, win je de "Longest Drive Contest" (verste slag-wedstrijd), en daarmee ook extra prijzengeld.
   Maar denk er aan... je kunt alleen winnen als je de bal op de fairway slaat!

3. Dichtst-bij-de-pin-wedstrijd
   Bij deze wedstrijd slaan jij en je tegenstander vanaf de tee naar een bepaalde hole. Wie de bal het dichtst bij de pin weet te krijgen, wint deze wedstrijd en daarmee ook extra prijzengeld.

4. Hole-in-one
   Als je een hole-in-one weet te maken, krijg je extra prijzengeld.

5. Het prijzengeld voor de wedstrijd krijg je van één van de drie vlaggen. Druk links en rechts op de vierpuntsdruktoets en daarna op de A knop om de gewenste vlag te kiezen. Voor elke vlag is het prijzengeld verschillend.

TOTAAL PRIJZENGELD

Spelers met een lagere plaats in de rangorde dan hieronder vermeld, krijgen ook prijzengeld.

Stroke play toernooi

36 Hole stroke play toernooi

Professioneel Toernooi	Winnaar	$ 100.000
	2e plaats	$ 70.000
	3e plaats	$ 50.000
Semi-professioneel Toernooi	Winnaar	$ 50.000
	2e plaats	$ 35.000
	3e plaats	$ 28.000
Amateurtoernooi	Winnaar	$ 35.000
	2e plaats	$ 20.000
	3e plaats	$ 15.000
Beginnerstoernooi	Winnaar	$ 25.000
	2e plaats	$ 15.000
	3e plaats	$ 10.000

18 Hole stroke play toernooi

Professioneel Toernooi	Winnaar	$ 60.000
	2e plaats	$ 45.000
	3e plaats	$ 35.000
Semi-professioneel Toernooi	Winnaar	$ 35.000
	2e plaats	$ 25.000
	3e plaats	$ 15.000
Amateurtoernooi	Winnaar	$ 25.000
	2e plaats	$ 15.000
	3e plaats	$ 10.000
Beginnerstoernooi	Winnaar	$ 15.000
	2e plaats	$ 8.000
	3e plaats	$ 5.000

Match play toernooi

36 Hole match play toernooi

Professional		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 20.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 30.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 50.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 80.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$100.000
Semi-professional		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 10.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 15.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 25.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 35.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 50.000
Amateur		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 7.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 10.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 15.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 25.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 35.000
Beginner		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 5.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 7.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 10.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 15.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 25.000

18 Hole match play toernooi

Professional		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 10.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 20.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 30.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 40.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 60.000
Semi-professional		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 7.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 10.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 15.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 25.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 35.000
Amateur		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 5.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 7.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 10.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 15.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 25.000
Beginner		
Match Play		
①	1 Overwinning	$ 3.000
②	2 Overwinningen achter elkaar	$ 5.000
③	3 Overwinningen achter elkaar	$ 8.000
④	4 Overwinningen achter elkaar	$ 10.000
⑤ Over	5 Of meer overwinningen achter elkaar	$ 15.000

Prijzen voor weddenschappen op 1 hole

	1H	2H	3H	4H	5H	6H	Meer dan 7H
Professional	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	$ 9.000	$ 12.000	Zelfde
Semi-prof.	$ 2.000	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	$ 10.000	als
Amateur	$ 1.000	$ 1.500	$ 2.500	$ 3.500	$ 5.000	$ 7.000	6H
Beginner	$ 500	$ 1.000	$ 1.500	$ 2.000	$ 2.500	$ 7.000	

RANGORDE SPELER

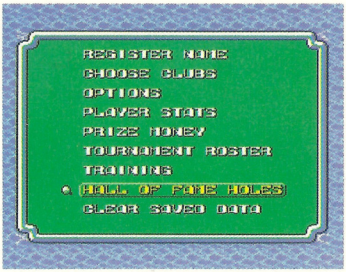
De rangorde van elke speler wordt bepaald door de resultaten die bij stroke play worden behaald. Je stijgt in de rangorde als de gemiddelde scores van de twee laatst gespeelde stroke play wedstrijden overeenkomen met die in de lijst hieronder.

RANGORDE	GEMIDDELDE SCORE	RANGORDE-SYMBOOL
▶ Beginner	94 of hoger	B
▶ Amateur	84-93	A
▶ Semi-professional	76-83	SP
▶ Professional	75 of minder	P

Per keer kun je maar één plaats in de rangorde stijgen en die rangorde kan niet meer omlaag. Het huidige rangorde-symbool van de speler wordt getoond op het notitiebord op het titelscherm.

CLUBHUIS

Hier schrijf je je in voor een toernooi, bekijk je de gegevens over een speler, deponeer je je prijzengeld bij de bank van de baan en kies je je clubs.



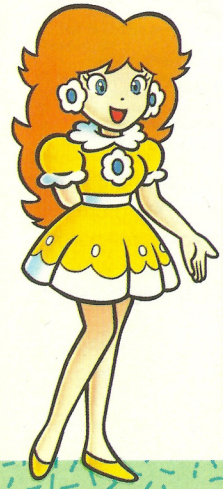
■ "Register name" (inschrijven)

Je kunt maar één spelersnaam invoeren.

▶ Breng Mario met de vierpuntsdruktoets naar de gewenste alfabet-sleutel en druk dan op de A knop.

▶ Druk op de "Decided"- (beslist-) knop om je naam vast te leggen.

■ "Choose clubs" (clubs kiezen)



Gebruik deze informatie om de gewenste clubs te kiezen.
("y" = yard = 0,91 m)

CLUB	BEREIK
1W	260y
2W	240y
3W	230y
4W	220y
1I	210y
2I	200y
3I	190y
4I	180y
5I	170y
6I	160y
7I	150y
8I	140y
9I	130y
PW	120y
SW	110y
PT	32y

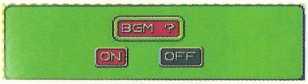
Bij zwaaisnelheid "med"

- Druk op de A knop om de clubs die je gaat gebruiken uit te kiezen. Druk weer op de A knop om je keuze te herroepen.
- Je mag in totaal 14 clubs meenemen. De putter kan niet worden gewist.
- Je kunt de clubs voor speler 1 en speler 2 afzonderlijk selecteren.

"Options" (keuzemogelijkheden)

Je kunt de volgende keuzes instellen.
De rood knipperende keuze zal worden gemaakt. Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets en daarna op de A knop.
Met de B knop kun je de keuze die je daarvoor gemaakt hebt opnieuw kiezen.
Plaats de cursor op de "Decided"- (beslist-) knop en druk dan op de A knop.

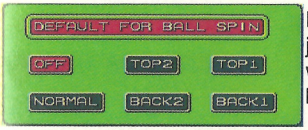
● Het bovenstaande werkt ook in de stand voor twee spelers.



Kies hier of je achtergrondmuziek wilt horen of niet.

Kies de "DEFAULT"- (standaard-) positie voor de zwaaisnelheid. Als je voor "OFF" kiest wordt de vorige instelling in het geheugen bewaard.

Kies de "DEFAULT"-positie voor de snelheid waarmee je put. Kies je voor "OFF", dan wordt de vorige instelling in het geheugen bewaard.

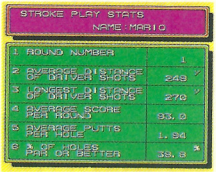


Kies de "DEFAULT"-positie voor het effect dat je aan de bal wilt geven. Als je voor "OFF" kiest, wordt de vorige instelling in het geheugen bewaard.

"Player Stats" (spelersstatistieken)

De resultaten van je spel worden als "Player Stats" bewaard.

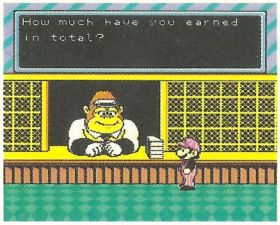
N.B: Alleen Mario's resultaten worden bewaard, maar niet de resultaten van een wedstrijd tussen 2 spelers. Ook wordt het resultaat van het spel in de MATCH PLAY standen niet in de statistische gegevens over een speler verwerkt als de wedstrijd na 18 holes in een gelijkspel eindigt.



- Gegevens over stroke play (alleen bij spel voor 1 speler)
- Gegevens over match play (alleen voor degene die tegen de computer speelt)
- Gegevens over stroke play toernooi
- Gegevens over match play toernooi

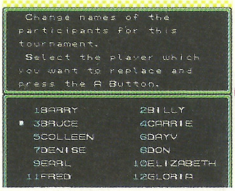
■ "Prize money" (prijzengeld)

Hier verschijnt je totale prijzengeld tot nu toe.

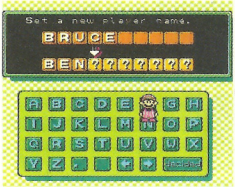


■ "Tournament roster" (toernooischema)

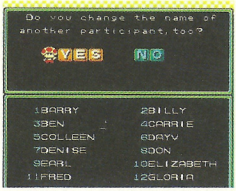
Je kunt de namen van de spelers die aan het stroke play toernooi meedoen wijzigen.



Kies de naam van de toernooideelnemer die je wilt veranderen.



Het veranderen van namen wordt op dezelfde manier gedaan als het bewaren van de naam van een speler.

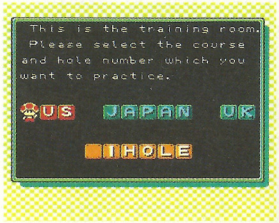


Als je meer dan één naam wilt veranderen, kies dan voor "YES" (ja) op het "YES/NO"-scherm.

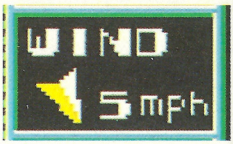
■ Training

Je kunt op een door jou te kiezen hole op een door jou te kiezen baan oefenen.

① Kies met behulp van de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets de baan waarop je wilt oefenen, kies dan de gewenste hole met de boven- of onderkant van deze toets en druk vervolgens op de A knop.



② Je kunt de windrichting met de A knop kiezen en de snelheid van de wind met de B knop van controller 2.



Controller 2

A knop ▲→◀→▶→◀→▼→▶→◀→▶→▲

B knop 0.1.2.3.4.5.6.7.8.9 MPH (Miles per uur)

③ Door tijdens de training op de startknop te drukken, kun je dezelfde slag nog een keer herhalen.
④ Door weer op de startknop te drukken, kun je terug gaan naar het scherm waarop je de baan kunt uitkiezen.

Holes die je beroemd maken

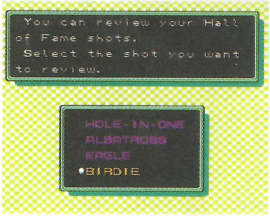
Hieronder vind je de vier typen slagen die in het geheugen worden bewaard als je ze weet te realiseren:

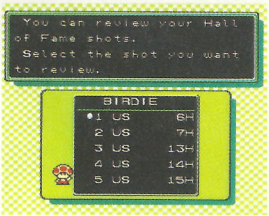
Hole-in-one

Albatross

Eagle

Birdie

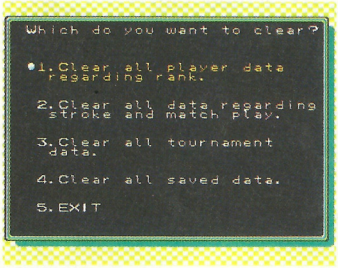


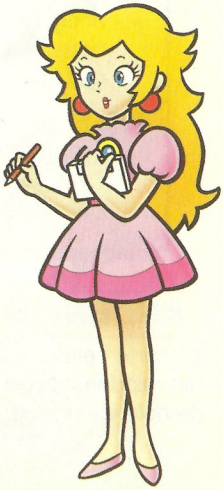


Je kunt de opwinding van die slagen opnieuw ervaren door de gewenste holes te kiezen.
N.B: "Hall of Fame Holes" worden alleen bewaard als je als speler 1 (Mario) speelt.

Opgeslagen gegevens uitwissen

Je kunt een gegeven dat tot nu toe in het geheugen is bewaard wissen. Kies één van de vier wismethoden en druk dan op de A knop.





VERSCHILLEN TUSSEN DE REGELS VOOR NES OPEN GOLF EN DE ECHTE REGELS

1. **"Out of bounds" (OB)**
   Als de bal van het scherm verdwijnt of in de donkergroene gebieden terecht komt, is hij buiten de baan terecht gekomen. Er worden dan twee slagen bij je score opgeteld en de bal wordt teruggelegd op de plaats van waar hij is geslagen.

2. **Watergevaar**
   Als de bal in het water belandt, wordt er één slag bij je score opgeteld en wordt de bal op een geschikt punt op het land gelegd. Maar kijk uit... soms raakt de bal het water en schiet van daar af het land weer op zonder dat dat strafpunten oplevert.

3. **Beperking aantal slagen**
   Per hole mag je niet meer dan 50 slagen maken. Zelfs als je meer dan 50 slagen nodig hebt, neemt het aantal slagen niet toe.

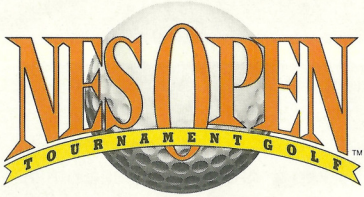
N.B: Er zijn nog enkele regels die afwijken van de regels voor het echte golfspel.

ANDERE REGELS

Bij korte holes wordt de afstand daarheen gemeten vanaf de tee naar het midden van de green. Omdat "REST" de afstand van de speler naar de hole weergeeft, kunnen deze metingen soms wat verschillen.

TIPS VOOR BETER GOLFEN

- Houd vol en oefen veel. Al snel verdien je dan evenveel als de profs.
- Gebruik de wind in je eigen voordeel. Die hoeft NIET van achteren te komen om je een voordeel op te leveren.
- Kies je clubs met zorg. Naarmate je meer ervaring opdoet, ontdek je dat sommige clubs minder vaak gebruikt worden dan andere en soms zelfs helemaal niet. Probeer verschillende clubs uit en experimenteer daarmee.
- Onthoud de holes waarmee je problemen hebt en oefen daar dan op in de oefenstand.



BAANGEGEVENS

VS BAAN

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	328	17	4
2	481	13	5
3	446	7	4
4	154	16	3
5	392	8	4
6	400	11	4
7	167	18	3
8	560	1	5
9	410	10	4
10	217	14	3
11	421	9	4
12	642	3	5
13	420	15	4
14	400	4	4
15	428	6	4
16	230	2	3
17	435	12	4
18	571	5	5
7102		TOTAL	72
0 HOLES			

JAPANSE BAAN

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	400	17	4
2	392	14	4
3	534	16	5
4	202	13	3
5	410	8	4
6	166	11	3
7	535	10	5
8	464	12	4
9	418	1	4
10	350	15	4
11	368	7	4
12	535	6	5
13	160	18	3
14	464	4	4
15	410	5	4
16	192	9	3
17	432	3	4
18	605	2	5
7037		TOTAL	72
0 HOLES			

ENGELSE BAAN

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	418	15	4
2	393	12	4
3	550	6	5
4	221	10	3
5	431	2	4
6	357	7	4
7	428	1	4
8	201	17	3
9	528	13	5
10	325	11	4
11	424	3	4
12	162	14	3
13	571	18	5
14	403	4	4
15	410	8	4
16	571	16	5
17	196	5	3
18	460	9	4
7049		TOTAL	72
0 HOLES			

BAAN						
NR.	NAAM :			NAAM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAAL						
±						

BAAN						
NR.	NAAM :			NAAM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAAL						
±						

BAAN

NR.	NAAM :			NAAM :		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
TOTAAL						
±						

1291b

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

MADE IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON